

PHANTOMAS SAGA **INFINITY**

MANUAL DEL ANDROIDE SAQUEADOR
THIEF ANDROID'S MANUAL



KAROSHI
CORPORATION

MSX
RK710

PHANTOMAS SAGA INFINITY

Este cartucho ha sido creado para funcionar en ordenadores MSX. Apaga el ordenador, inserta el cartucho en un slot y enciende el ordenador. El juego se ejecutará automáticamente. Hay personas que son susceptibles de padecer ataques de epilepsia o pérdida de la consciencia cuando se expone a luces parpadeantes, como las de la televisión o los videojuegos: si detectas algún síntoma de movimiento involuntario o convulsión, desorientación o pérdida de la consciencia mientras juegas a un juego, detén su uso de inmediato y consulta a tu médico.

This game cartridge is to be used on an MSX system. Turn off the computer, insert the game cartridge into a cartridge slot and turn on the computer. The game will run automatically. It is known that some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights, like watching certain television images or playing videogames: if you detect any symptom of involuntary movement or convulsion, disorientation or loss of consciousness while playing a videogame, immediatly discontinue use and consult your doctor.

Original game created by CEZ GS · <http://cezgs.computeremuzone.com>
Karoshi Corporation are: Eduardo A. Robsy Petrus & Jon Cortázar Abraido
<http://www.karoshicorp.com>

PHANTOMAS SAGA: INFINITY

Durante siglos una misteriosa civilización oculta en algún lugar de la nebulosa de Andrómeda había regido los destinos del Universo de forma encubierta. Mediante pequeños golpes de efecto había manipulado todo reino, toda democracia, toda tiranía. Las últimas trazas de su existencia, halladas en la nave de Andrómeda estrellada contra el Asteroide Bassard donde Phantomas se hallaba confinado, habían resultado reveladoras: sus ramas se extendían por todo el Universo desde el inicio de los Tiempos.

No podía creer que él mismo hubiese formado parte de todo aquel engranaje. Comenzó a comprender que esa aparentemente insignificante legión de saqueadores de la que formaba parte estaba regida por los misteriosos obradores de las sombras. Sentirse parte de esa eterna conspiración le humillaba.

Along centuries a mysterious civilization hidden somewhere in Andromeda had ruled over the whole Universe from the shadows. Intervening here and there, they had done and undone according to their own designs. Every kingdom, every democracy, every tyranny were under their effects. The latest traces of their existence, found in the spaceship which came from Andromeda to crash on Asteroid Bassard, where Phantomas was jailed, were truly enlightening: old as the world, the old civilization from Andromeda spread its branches accross the entire Universe.

He couldn't believe that he was part of that engine. Phantomas understood that the apparently insignificant legion of thieves he belonged to was controlled by the mysterious Civilization. Knowing himself part of that eternal conspiracy made him feel humiliated.

El primer paso para saber más sobre esa misteriosa y ancestral civilización estaba en aquella factoría que hacía tantas décadas le vio "nacer": la Factoría de Androides Saqueadores. Sabía que destruirla era el primer paso para el éxito de su aún difusa misión. Estaba seguro de que llamando así la atención provocaría que los que realmente buscaba se dejaran ver. Para entonces, él estaría preparado para entrar en acción.

Entró sin problemas en la cadena de transporte que proporcionaba materiales a la factoría. Levantó la vista para descubrir una imagen que creía olvidada: la Factoría. Un rumor profundo de viento milenario resonó entre las montañas amenazantes. Phantomas no flaqueó. Apretó los puños y se dirigió hacia su Destino.

The first step to know about that mysterious Civilization was somewhere in that old factory where he was "born" many decades ago: the Thief Androids Factory. Somehow, he knew that destroying it was the first step for the success of his diffuse mission. He was sure that it would make enough noise to reach the ears of those who he was seeking, and they would make them visible then. When that happened, he would be ready to action.

He managed to enter without problems in the transport chain which supplied the factory. The android rose his eyes to meet a image he thought he had forgotten: the Factory. The deep sound of the millenial winds sounded heavily between the menacing mountains. Phantomas didn't shiver. With firm step he walked to his Destiny.

LA AVENTURA

En el papel de Phantomas debes destruir la Factoría de Androides Saqueadores activando los diez dispositivos de auto-destrucción del edificio. Tu labor será encontrar 10 llaves y usar cada una en uno de los 10 dispositivos para ser activados, después sólo tendrás 30 segundos para correr fuera de la factoría, antes de que estalle en mil pedazos.

Las llaves recogidas se van acumulando en el marcador 'KEYS'. Para coger una llave simplemente pasa sobre ella. Para usar una llave en un cerrojo sólo hay que pasar sobre él; si tenemos llaves acumuladas el cerrojo desaparecerá y disminuirá en una unidad el número de llaves en el marcador 'KEYS'. El número de cerrojos está indicado igualmente en el marcador 'BOLTS'. Cuando este número llegue a 10 la bomba se activará y se presentará la cuenta atrás. Cuando esto ocurra ¡sal rápidamente del edificio a la primera pantalla del juego o si no explotarás junto la factoría!

THE ADVENTURE

As Phantomas, you must to destroy the Thief Androids Factory activating the ten auto-destruction devices the building has, the BOLTS: Binaural Onslaught Light Transmitters. Each BOLT needs a key to be activated. Your job is to find 10 keys to use them in the 10 BOLTS. Once the 10 devices are activated, you'll have 30 seconds to run outside the factory, because after that time has passed the factory will explode in a million of fragments.

The number of keys found is shown in the scoreboard marked with 'KEYS'. To get a key we simply go accross it. To use a key in a BOLT, we just have to go accross it, as well: if we have keys in our scoreboard the bolt will disappear as well as one of our keys. The number of BOLTS activated is shown in the scoreboard labeled 'BOLTS'. When all the 10 BOLTS are activated, a count down will show in place of that number. When this happens, just run to the game starting point, otherwise you'll explode together with the factory!

CONTROLES

El control de Phantomas es muy sencillo: podemos desplazarnos a IZQUIERDA o a DERECHA y realizar dos tipos de salto: SALTO ALTO y SALTO LARGO.

El juego se maneja con los cursores del teclado:



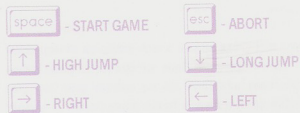
... o con un joystick conectado en el puerto 1.

La factoría está plagada de androides constructores que intentarán hacer la vida imposible a Phantomas. Evita su contacto o restarán energía. La energía está indicada en pantalla en el marcador 'LIFE'.

CONTROLS

Controlling Phantomas is very easy: we can move left and right and jump in two different ways: LONG JUMP and HIGH JUMP.

The game works with this keyboard layout:



... or using a joystick plugged on port 1.

The factory is full of security and builder androids which will try to make your mission to fail. Just don't touch them or you lose your precious energy. The amount of energy can be checked in the scoreboard labeled 'LIFE'.



Dedicado a la memoria de / Dedicated to the living memory of

Emilio Salgueiro

1970-1996

Concepto y GFX originales / Concept and original GFX
Na Than Assh Antti

Programa y GFX MSX / Code and MSX GFX
Jon Cortázar (Viejo Archivero)

Música / Music
Beyker y WYZ

Código Música & FX / Music code & FX
WYZ

Betatesteo / Betateesting
CEZ Team

Juego original creado por / Original game created by
CEZ GS - <http://cezgs.computeremuzone.com>

Karoshi Corporation are: Eduardo A. Robsy Petrus & Jon Cortázar Abraido
<http://www.karoshicorp.com>

ASSEMBLED IN MARS BY MATRA COMPUTER AUTOMATIONS
WWW.MATRANET.NET